

IM 44 (1-4) 2013.

POGLEDI, DOGAĐAJI, ISKUSTVA
VIEWS, EXPERIENCES, EVENTS

OBILJEŽAVANJE MEĐUNARODNOG DANA MUZEJA 2013.

TONČIKA CUKROV □ Muzejski dokumentacijski centar, Zagreb

Tema Međunarodnog dana muzeja 2013. bila je *Muzej (memorija + kreativnost) = društvena promjena*, a potaknula je 113 muzeja i institucija u kulturi iz 68 gradova Hrvatske na organiziranje više od 300 različitih događanja. Poseban je naglasak bio na nekim preporukama kao što je stajalište da je muzej mjesto neformalnog obrazovanja, što su potvrdili brojni edukativni programi. U većem su broju bili zastupljeni i projekti osmišljeni kao međugeneracijski dijalozi, a bilo je i drugih pristupa koji potiču inovativne i multiperspektivne načine prezentiranja muzejske građe.

Uz ovogodišnju manifestaciju, u kojoj je kreativnost bila nit vodilja, zabilježeno je više događanja i institucija za koje bi se moglo ustvrditi da zaslužuju epitet NAJ.

□ Arheološki muzej u Zagrebu bio je najposjećeniji muzej s bogatim programom za djecu¹ i za odrasle, organiziranim u povodu *Europske noći muzeja*.

□ Katedra Čakavskog sabora Grobnišćine u Kaštelu grada Grobnika imala je program koji je najdulje trajao, dugo nakon ponoći.

□ Gradski muzej Sisak okupio je četiri tisuće Siščana na *live history* događanju *Boj za Sisak A.D. 1593.*, na kojemu je uprizorena najvažnija bitka u povijesti grada kojom je zaustavljeno napredovanje Turaka prema Europi pod vodstvom Sulejmana.

□ Muzej grada Koprivnice organizirao je *najtopliju* izložbu nazvanu po radijskoj emisiji *Vruća juha*. Riječ je o dinamičnoj, multimedijskoj i interaktivnoj izložbi posvećenoj koprivničkoj kulturi mladih u 1970-im i 1980-im godinama.²

□ Creski muzej okupio je najviše *Cresana* na jednoj izložbi, i to na fotoizlošcima u sklopu multimedijske projekcije, ali i u stvarnosti – uz stol pun domaćih specijaliteta.

□ Galerija Klovićevi dvori imala je najviše događanja koja su bila posvećena Picassu, a organizirana su uz izložbu njegovih radova (izložba, predstava, baletni *performance*, modna revija, nagrade...).

□ Gradski muzej Varaždin ima najdulju kontinuiranu tradiciju obilježavanja *Europske noći muzeja* u Hrvatskoj. Godine 2013. program je bio naslovljen 7. *Varaždinske muzejske svečanosti*.

U Hrvatskoj je do kasno u noć bilo otvoreno 55 muzeja koji su sudjelovali u promociji *Europske noći muzeja*,³ što je najveći broj do sada.

Spomenutim događajima vrijedi pridodati još veći broj kreativnih projekata koji su realizirani u sklopu edukativne igre *Muzejske pričalice*, a okupili su velik broj djece školske dobi (radionica *Tajne zlata i dragog kamenja* u Hrvatskome prirodoslovnome muzeju; *Gumbar* u Muzeju za umjetnost i obrt; *Barok svim čulima* u Zavičajnome muzeju Poreštine te edukativni program uz izložbu *Iso Kršnjavi – veliki utemeljitelj / ministar europskog duha* u Hrvatskome povijesnome muzeju). Poseban program namijenjen obiteljskoj populaciji, u organizaciji Gradskog muzeja Virovitica, bio je posvećen izložbi *Zeleni salon*. Projekt *Prekrivač za snove* ima zasebno mjesto u tome jer potiče na traganje za izvornim identitetom zajednice. Polazišta su lokalne priče, legende, običaji i slične forme koje čuvaju kolektivnu memoriju zajednice.

Paradigma koja je ostvarena svim tim događanjima potvrđuje da svi ti projekti nastoje popularizirati baštinu iz vizure sadašnjeg vremena, prilagođujući se sve više suvremenom posjetitelju muzeja. Kreativnost, kako je danas shvaćamo, kao fenomen u muzejskoj struci izvrsno je objašnjen u psihološkoj literaturi. Pojam *kreirati/kreativnost*⁴ psiholog R. J. Sternberg u svojoj teoriji definira kao sinergiju šest međusobno povezanih pojmova zahvaljujući kojima nastaju nova djela. To su: intelektualna sposobnost, znanje, način razmišljanja, osobnost, motivacija i okolina.⁵ Implementacija rezultata koji nastaje redovito je upitna jer individualni potencijali i nastala kreacija izravno ovise o njihovoj prihvaćenosti u okolini. U promatranom primjeru nositelj te kreativnosti je muzej (ili muzeji) čiji baštinski sadržaji u tom kontekstu postaju “proizvodi”, a prihvaćeni su onoliko koliko ih razumiju i prihvaćaju pojedinci i šira zajednica.

Uz navedenu temu valja spomenuti i plakat manifestacije u izdanju Muzejskoga dokumentacijskog centra. On vizualno prenosi temu manifestacije, a kao sredstvo promocije namijenjen je stručnoj i široj javnosti. U 2013. projekt izrade tematskog plakata bio je eksperimentalni iskorak MDC-a, koji je u tom projektu bio nositelj koncepcije suradnički izrađene s Hrvatskim dizajnerskim društvom, strukovnom udrugom koja potiče stalnu edukaciju te kreativno i inovativno razmišljanje u dizajnerskoj praksi.⁶

¹ Arheološki muzej u Zagrebu bio je domaćin 18. *muzejske edukativne akcije* u organizaciji Sekcije za muzejsku pedagogiju i kulturnu akciju Hrvatskoga muzejskog društva, pod naslovom *Muzejske pričalice*, u kojoj je sudjelovalo 77 muzeja. U Muzeju je na Međunarodni dan muzeja organiziran prigodni program za djecu i dodjela nagrada za sudionike igre.

² Središnji događaj ovogodišnjeg obilježavanja Međunarodnog dana muzeja bilo je otvorenje izložbe *Vruća juha*.

³ Manifestaciju vodi Francuska direkcija muzeja uz potporu Vijeća Europe i ICOM-a, a 2013. deveti je put organizirana.

⁴ Lat. *creare* – stvoriti, stvarati (obično u umjetničkim djelima i djelima iz svijeta ideja). Dostupno na URL: http://hjp.novi-liber.hr/index.php?show=search_by_id&id=elhnUBM%3D (datum pristupa: 15. rujna 2014.).

⁵ Sternberg, Robert J. The Nature of Creativity. // *Creativity Research Journal*, 2006., Vol. 18., No. 1, str. 87–98, 88. Dostupno na URL: [file:///D:/user/Downloads/Sternberg_Nature-of-creativity_2006%20\(1\).pdf](file:///D:/user/Downloads/Sternberg_Nature-of-creativity_2006%20(1).pdf) (datum pristupa: 15. rujna 2014.).

⁶ Voditeljica projekta u MDC-u bila je Tončka Cukrov, a voditelji projekta u HDD-u Mirna Reinprecht i Marko Golub.

Cilj projekta bilo je uključivanje mladih dizajnera u izradu plakata. To je podrazumijevalo niz postupaka kako bi se dobio finalni proizvod projekta: organiziran je okrugli stol kao uvod u projekt radi povezivanja dizajnerske i muzejske struke te definiranja radnog zadatka⁷; proveden je natječaj za edukativnu tematsku radionicu⁸; organizirana je vođena radionica izrade koncepta plakata. Posebnost te radionice jest demonstracija participacijske metodologije te povezivanje sudionika interdisciplinarnih struka u suradnički proces usmjeren na izradu projektnog zadatka.⁹

Nakon prezentacije koncepta zaključeno je da su na radionici ostvarena iznimno kvalitetna idejna rješenja. Muzejski stručnjaci u Komisiji za odabir plakata,¹⁰ uzimajući u obzir različitost individualnih pristupa temi, a pristupali su joj na popularan način, narativno ili artistički, odlučili su se za realizaciju koncepta Marte Puntijar. Ona je temu simbolički predstavila motivima dviju ptica – *Vučedolskom golubicom* kao simbolom muzejske baštine Hrvatske i pticom/ logom društvenog servisa Twitter. Ti motivi upućuju na dvije razine stvarnosti, na dva različita oblika komunikacije koji se susreću kako bi se novim oblicima komuniciranja osigurao prostor razmjene mišljenja te izgradili identiteti primjereni današnjem vremenu, uz očuvanje društvene vrijednosti baštine koja se interpretira na nov način.

Koliko je eksperiment uspio, pokazat će vrijeme. No on u sebi svakako nosi klicu održivosti – mladima se prenosi znanje i iskustvo. Osim toga, bitno je imati na umu da su već u danima koji su slijedili nakon radionice, a i kasnije, zahvaljujući sudjelovanju u projektu, akteri mogli stvarati radove koji će vizualnim sredstvima, putem plakata, suvereno moći pričati zašto i kako treba (o)čuvati/komunicirati muzejsku baštinu.

THE CELEBRATION OF INTERNATIONAL MUSEUM DAY, 2013

THE THEME OF INTERNATIONAL MUSEUM DAY IN 2013

Museum (memory + creativity) = social change, prompted 113 museums and arts institutions in 68 cities in Croatia to organise over 300 diverse events. A special emphasis was placed on the viewpoint that the museum was a place for informal education. Projects that involved innovative and multi-perspective ways of presenting museum material were featured in considerable numbers.

Among a number of creative projects, particularly needing to be picked out is that of the Archaeological Museum in Zagreb, which headed the museum educational game *Museum Talkers* and organised a rich programme for the occasion designed for children, while Koprivnica Municipal Museum opened a dynamic, multimedia and interactive exhibition called *Hot Soup* dedicated to the Koprivnica youth culture of the 1970s and 1980s. This event was the centre of the marking of European Long Night of Museums, which this year was celebrated by as many as 55 museums.

In 2013 the project for making a thematic poster was an experimental new departure for MDC. The point of departure was an interdisciplinary platform, the object being to involve young designers in the making of the poster – collaboration with the Croatian Designers Association. A roundtable was organised as introduction to the project, and a competition was carried out for an educational thematic workshop, and an organised workshop for the making of the concept of the poster was run, during which several proposals were elaborated.

The design proposal of Marta Puntijar was selected, which represented the theme with two bird motifs – the Vučedol dove, symbol of the museum heritage of Croatia, and the bird logo of Twitter, the social medium. These motifs suggest two different forms of communication, in which the values of the heritage are interpreted in a new manner. Thanks to them a creative space was provided for new identities to be developed in the current time concomitantly with the preservation and exchange of opinions.

7 MDC: *Komunikacija manifestacije Međunarodnog dana muzeja*, 11. travnja 2013.; pozvani sudionici: predstavnici ICOM-a Hrvatske, Hrvatskoga muzejskog društva, voditelji zbirke plakata (MUO-a, Kabineta grafike HAZU-a, MSU-a), osobe koje rade kao dizajneri plakata u muzejima (u Arheološkome muzeju u Zagrebu, u Muzeju antičkog stakla, Zadar), dizajneri (Boris Ljubičić, Igor Kuduz, Vanja Cuculić, Dejan Kršić), stručnjaci za komunikacijske strategije (Andrijana Čuljak, Ivanka Mabić), sudionici radionice (Marta Haraminčić, Vesna Horvat, Tihana Bertsek, Ivorin Vrkas, Sara Domniku, Marta Puntijar, Katarina Bermanec, Aleksandar Bilić, Ivana Banfić, Karla Paliska), ravnateljica MDC-a Višnja Zgaga i organizatori (Mirna Reinprecht, Marko Golub, Tončika Cukrov).

8 Natječaj je organizirao HDD, a trajao je od 1. do 8. travnja 2013. Pozvani su ovi sudionici: studenti dizajna, profesionalni dizajneri do 33 godine života (dokumentacija: kratka biografija; portfolio - izbor do pet referentnih radova, slika i opisa; pdf dokument, ne veći od 2,5 MB).

9 Sudjelovalo je osam osoba: Marta Haraminčić, Vesna Horvat, Tihana Bertsek, Sara Domniku, Marta Puntijar, Katarina Bermanec, Aleksandar Bilić, Ivana Banfić; voditelj radionice: Vanja Cuculić; prezentacija/stručna potpora: Mirna Reinprecht, Marko Golub, Tončika Cukrov. Aktivnosti radionice i prezentacija snimani su filmskom kamerom (donacija Sandy Novak), a snimatelj, Domagoj Gračan, obavio je taj posao volonterski (HDD: 15., 16. i 17. travnja 2013.).

10 Komisiju su činili: ravnateljica MDC-a Višnja Zgaga; voditeljica projekta u MDC-u Tončika Cukrov; predstavnica ICOM-a Hrvatske Željka Jelavić, Etnografski muzej u Zagrebu; predstavnica Hrvatskoga muzejskog društva Markita Franulić, Tehnički muzej.